

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO MATEMÁTICO

Samya de Oliveira Lima¹

Universidade Estadual da Paraíba, samyasol@yahoo.com.br

Introdução

O processo educacional é algo que deve ser exercido com dedicação, considerando a realidade em que os educando estão envolvidos. A partir desse ponto, o docente deve exercer e tornar este processo mais significativo e proveitoso, permitindo uma atuação não só em sala de aula, mas em todo o cotidiano do aluno. O intuito disso é driblar a falta de recursos da escola e ter a noção de um verdadeiro educador.

Este trabalho busca através de uma pesquisa de campo e, com base nas teorias de alguns autores, refletir sobre os métodos e ações de professores que podem moldar a sua prática de ensino para fazer o aluno se interessar pela aprendizagem das quatro operações matemáticas através de jogos. Assim sendo, esta ferramenta pode ser utilizada para compreender como crianças e adolescentes assimilam, da melhor forma possível, conceitos matemáticos.

Objetivando entender o conhecimento como algo num estado de constante evolução e adaptação, é que se busca neste trabalho analisar a aprendizagem das crianças matriculadas no 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal de Ensino Fundamental Lili Nery¹.

Através dos jogos, o ser humano desenvolve seu espírito crítico e criativo. Ao perder, procura entender o porquê; ao ganhar, descobre métodos eficaz de conquistas, e até que ponto, pode melhorar seu potencial intelectual. Pode-se dizer que através dos jogos, como prática pedagógica, o aluno busca descobrir novos caminhos que o levará ao conhecimento de si mesmo e do mundo que o cerca. Para conceituar o jogo se faz necessário buscar na literatura teorias que se dedicam a esse tema. Entre os autores que discutem a ferramenta em questão, Piaget² (1971) apresenta a classificação dos jogos em três tipos: jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Pelos jogos de exercício se enquadram exercícios lúdicos como correr, pular, jogar. De acordo com Moura (2000, p. 24),

Jogo é uma palavra, uma maneira de expressar o mundo e, portanto, de interpretá-lo. Precisamos reconhecer que estamos tratando de uma concepção complexa na medida em que em torno de um nó de significações, giram valores bem diferentes: a noção aberta a interpretações e, sobretudo, a novas possibilidades de análise.

Desta forma, pode-se dizer que a utilização de jogos faz parte da cultura do ser humano e que, esta ação como instrumento pedagógico, ajuda o aluno a fixar melhor os conteúdos já aprendidos de forma motivadora, favorecendo a assimilação de atividades que julga-se de difícil compreensão, além de favorecer a relação social entre aluno-professor.

¹ Escola situada na cidade de Juazeiro do Norte-CE. No contexto educacional, foi a primeira escola modelo da cidade.

² O suíço Jean Piaget (1896-1980) é o mais conhecido dos teóricos que defendem a visão Construtivista. Ele enfatizava que o ensino de matemática não pode ser baseado numa transmissão de conteúdos acabados. É preciso compreender que a Matemática constitui-se em ações exercidas sobre coisas, são ações interiorizadas e não executadas materialmente, que chamamos de operações.

Segundo a autora Carraher (2001) relata, o jogo está relacionado ao sistema educacional a partir de uma metodologia que o divide em três grupos: 1) atividade lúdica; 2) sistema de regras; 3) brinquedo, objeto.

Por meio desses grupos, o professor pode e deve elaborar seus métodos pedagógicos com intuito de motivar o aluno a aprender a disciplina e levá-la para sua vida cotidiana. Os PCNs trazem os jogos como subsídios no ensino da matemática.

Os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atividades — enfrentarem desafios, lança-se à busca de soluções, desenvolvendo da crítica, da intuição, criação de estratégias e da possibilidade de alterá-los quando o resultado não é satisfatório — necessário para a aprendizagem da matemática. Utilizar jogos com recursos didáticos é uma oportunidade de tornar a aula mais atrativa transformando a escola num espaço agradável. (BRASIL, 1998, p.47)

Metodologia

Esta pesquisa pode ser classificada como explicativa, pois conforme Bertucci (2008, apud GIL, 1988, 49), este tipo de pesquisa “tem como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Este é o tipo que mais aprofunda o conhecimento da realidade porque explica a razão, o porquê das coisas”.

Logo, essa pesquisa busca identificar como ocorre o ensino da matemática, tendo o jogo como estratégia para a aquisição das quatro operações matemáticas abordadas na Escola de Ensino Fundamental LiLi Nery, que se encontra localizada na Rua Padre Antonio Alcântara, 1000, bairro João Cabral, Juazeiro do Norte-CE. Nessa pesquisa foram avaliados trinta e cinco (35) alunos com idade entre 10 e 12 anos, regularmente matriculados no 4º ano do Ensino Fundamental.

Para a coleta dos dados foram consideradas três fases de aplicação de instrumentos: a primeira foi o pré-teste com o objetivo de avaliar o nível do conhecimento prévio dos alunos; a segunda fase trata-se da intervenção pedagógica, ocorrido durante oito aulas. Por fim, na terceira e última fase foi realizado um pós-teste, composto pela mesma prova do pré-teste.

Resultados e discussão

A partir da avaliação dos resultados obtidos com esta pesquisa, nota-se que muitos alunos encontram dificuldade na Matemática em função do ensino ser desvinculado da realidade, com exercícios mecânicos sem sentido e memorização de conteúdos externos aos interesses dos principais envolvidos, faltando, assim, motivação. Sabe-se que a aula é um lugar em que as questões do cotidiano podem ser refletidas, discutidas, estudadas, pesquisadas, debatidas. Ou seja, é um lugar de ação e interação, um lugar que permite a percepção da própria evolução, transformação, bem como o dinamismo motivacional. Considerando as particularidades de cada aluno, aplicou-se algumas atividades (pré e pós testes) envolvendo o jogo. Apesar de alguns obstáculos durante a pesquisa - dois alunos que não conseguiram solucionar os problemas do pós teste, mesmo após intervenção com o auxílio de jogos - acredita-se que a pesquisa se desenvolveu de forma ampla e natural.

Conclusões

Os resultados da presente investigação vêm juntar-se a outros que discutem e enfatizam a necessidade da escola em repensar o processo de ensino-aprendizagem que se propõe a realizar. Assim, acredita-se que através da dedicação dos professores, os bloqueios relacionados à aprendizagem da matemática podem ser quebrados e novas representações sobre essa disciplina podem ser formadas. Espera-se que esse trabalho sirva de exemplo e incentivo para os professores, que eles dinamizem suas aulas e ajudem no crescimento de seus alunos.

Palavras-Chave: Ensino-aprendizagem. Matemática. Professores.

Referências

CARRAHER, T. **Na vida dez, na escola zero**. São Paulo: Cortez, 2001.

BERTUCCI, J. L. O. **Metodologia básica para elaboração de trabalhos de conclusão de cursos: Ênfase na elaboração de TCC de pós-graduação Lato Sensu**. São Paulo: Atlas, 2008

BRASIL, M.E.C. **Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN'S**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MOURA, M.O. **A séria busca no jogo, do lúdico na matemática**. São Paulo: Cortez, 2000.